

Il banco vince sempre Con le videolottery si perdono fino a 1.500 euro all'ora

I VERI COSTI DELL'AZZARDO DI MASSA

La corruzione del Gioco è il titolo dell'incontro con lo studioso di ludopatia Marco Dotti oggi alle 10.30 nell'ambito della VII edizione di Pistoia - Dialoghi sull'uomo, festival di antropologia del contemporaneo. Dotti ha appena pubblicato il libro *Ludocrazia* (O Barra O Edizioni).

» MARCO DOTTI

L'azzardo di massa, tecnologicamente mediato, capillarmente diffuso, è tra i più allarmanti fenomeni di quella diseconomia che sta minando le basi del tessuto democratico e sociale del nostro Paese. C'è chi lo chiama predatory gambling: non aggredisce il singolo in quanto tale, ma in quanto parte di un corpo sociale e di reti che vanno messe a privatissimo profitto. Per ogni giocatore si calcolavissano almeno otto persone, tra famigliari e amici che subiscono conseguenze che vanno dalla "compartecipazione" al sovraindebita-

mento, alle ricadute in termini socio-sanitari ed educativi su figli, mogli, mariti, madri o padri. Nel 1995 gli italiani spendevano in azzardo legale 17mila miliardi di lire. In euro, sono su per giù 8 miliardi.

Se, fino ai primi anni Novanta, la propensione al gioco si fondava sulla speranza di grandi vincite con piccole somme giocate, l'avvento delle lotterie istantanee prima, delle slot dal 2003 e, infine, dal 2009 dei terminali Vlt hanno rovesciato la situazione: oggi si gioca molto, vincendo poco. E questo "poco" viene immediatamente rigiocato, svolgendo una funzione che gli psicologi chiamano "di rinforzo", ossia lega ancor di più al flusso delle puntate e delle perdite, intervallate da piccole vincite.

Oggi in Italia il giro d'affari, legato al gioco d'azzardo legale di Stato e indotto dallo Stato, di miliardi di euro ne muove 88,2. Parliamo di "raccolta di gioco": soldi spesi, talvolta vinti e quando vinti nuovamente e, di

conseguenza, doppiamente spesi in azzardo. I tecnici di parte cercano di far passare una lettura del problema che ridurrebbe la spesa effettiva a "soli" 17 miliardi di euro, le somme che il parco-giocatori spenderebbe al netto delle "restituzioni" in vincite. "Raccolta" veicola un'idea di "restituzione" e, quindi, di equità. Ma qui di tutto parliamo, fuorché di un gioco equo.

Metà degli 88,2 miliardi di euro che costituiscono il volume di gioco del 2015 sono generati da macchine. L'azzardo di massa è, oggi, in gran parte un azzardo mediato da software dove anziché con la fortuna, la sorte o il caso, il giocatore si trova a confrontarsi con algoritmi e programmi. Il banco vince sempre. Le slot machine da bar muovono 25 miliardi 963 milioni, le videolottery 22 miliardi e 198 milioni. La media di perdita oraria sulle prime è di 60 euro. Mentre sulle seconde, mediamente, si arrivano a perdere anche 1500 euro.

Il resto della torta se lo spartiscono lotterie, giochi a base sportiva e via scendendo. Una crescita che non ha risentito della crisi globale. Agli inizi degli anni Novanta, la spesa in azzardo legale si aggirava sui 5 miliardi di euro, ma nel 2004, grazie alla spinta delle "macchinette", arrivò a 24 miliardi 786 milioni di euro, con un incremento del 60% sull'anno precedente. Da allora, il mercato del "gambling made in Italy" non ha fatto che crescere, passando da un volume di gioco di 28,5 miliardi nel 2005 agli 88,2 miliardi del 2015, record di sempre. Oggi è la Lombardia la Regione dove si gioca di più, con 14 miliardi di euro.

Lo Stato nel 2015 ha incassato 8,7 miliardi di euro, ma quanto spenda in costi socio-sanitari diretti e indiretti non è dato saperlo. E, forse, ai decisori politici nemmeno interessa. Anche questo fa parte della "collusione asimmetrica": Stato e multinazionali dell'azzardo da una parte, giocatori dall'altra. Nel mezzo, il niente.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Il libro

• Ludocrazia

M. Dotti e M. Esposito

Pagine: 318

Prezzo: 16€

Editore: O Barra O Edizioni

